
Disciplina: “Prática Artística”
(45m + 45m + 45m em Oficina)
5.º ano (2.º ciclo)

Objetivos:

- A. *Proporcionar* aos alunos experiências artísticas diferentes e culturalmente enriquecedoras.
- B. *Facilitar* a transversalidade das áreas de conhecimento das Artes.
- C. Trabalhar as aprendizagens essenciais das disciplinas de EV e ET.

Regime:

- A. Anual.

Avaliação:

- A. Avaliação semestral e com atribuição de nível (de 1 a 5).

Metodologia de trabalho:

- A. A disciplina de Prática Artística tem a duração de 3 tempos semanais (45m+45m+45m).
- B. Dois tempos com um professor (45m+45m), e um tempo de oficina artística com dois professores em sala de aula.

Prática Artística
5.º ano

PLANO DE ESTUDOS

DOMÍNIOS	Prática Artística 5.º ano
	<u>Projetos e produções artísticas</u>
<p><u>Apropriação e reflexão/ Processos tecnológicos (Saber pensar)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Identifica diferentes manifestações culturais do património local e global utilizando um vocabulário específico e adequado; -Compreende os princípios da linguagem das artes visuais integrada em diferentes contextos culturais; -Reconhece a tipologia e a função do objeto de arte, design, arquitetura e artesanato de acordo com os contextos históricos, geográficos e culturais; -Descreve com vocabulário adequado os objetos artísticos; -Analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas; -Seleciona com autonomia e informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo; -Transforma os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. -Distingue as fases de realização de um projeto; -Identifica e representar as necessidades e oportunidades tecnológicas; -Identifica requisitos técnicos, condicionalismos e recursos na concretização de projetos; -Reconhece a importância dos protótipos e testes para o desenvolvimento e melhoria dos projetos; -Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, soluções; -Diferencia modos de produção (artesanal, industrial); -Compreende a importância dos objetos técnicos face às necessidades humanas. <p><u>Interpretação e comunicação/ Recursos e utilizações tecnológicas (Saber fazer)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Utiliza os conceitos específicos da comunicação visual com intencionalidade e sentido crítico, na análise dos trabalhos individuais e de grupo; -Interpreta os objetos da cultura visual em função dos(s) contexto(s) e do(s) público(s); -Compreende os significados, processos e intencionalidades dos objetos artísticos; -Intervém na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais; -Expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos; -Transforma narrativas visuais, criando novos modos de interpretação; 	<p><u>Propostas de projetos:</u></p> <p><u>1.º semestre:</u></p> <p>1. “As cidades invisíveis”, de Ítalo Calvino - ilustração diagnóstica a partir de um fragmento. (Sugestão: Foto de Samora Correia, Porto Alto) https://monoskop.org/imagens/c/c7/Calvino_Italo_As_Cidades_Invisiveis.pdf</p> <p><u>Em oficina:</u></p> <p>Projeto: “O fazer de conta de uma vida numa rua...”.</p> <p>Rowan Atkinson, bateria invisível, piano invisível Charlie Chaplin https://youtu.be/0daS_SDCT_U Silly walks Monty Python https://youtu.be/eCLp7zodUil</p> <p><u>1 A: Projeto de Natal:</u> <u>“Os ambientes de inverno/Natal” Criação e recriação de ambientes de Inverno/Natal em caixas de cartão.</u></p> <p><u>Em oficina:</u> <u>Colocar em video os ambientes de Natal/Inverno</u></p>



<p>-Produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando materiais e técnicas à ideia ou intenção;</p> <p>-Aprecia as qualidades dos materiais e estabelece relações com a utilização de técnicas específicas de materiais;</p> <p>-Seleciona materiais de acordo com as suas características físicas e mecânicas;</p> <p>-Investiga, através de experiências simples, características de materiais comuns;</p> <p>-Manipula operadores tecnológicos de acordo com as suas funções, princípios e relações com as produções tecnológicas;</p> <p>-Cria soluções tecnológicas através da reutilização ou reciclagem de materiais tendo a atenção a sustentabilidade ambiental;</p> <p>-Utiliza as principais técnicas de transformação dos materiais utilizados identificando os utensílios e as ferramentas na realização dos projetos;</p> <p>-Identifica fontes de energia e os seus processos de transformação;</p> <p>-Colabora nos cuidados com o seu corpo e cumpre as normas de higiene e segurança na utilização de recursos tecnológicos.</p> <p><u>Experimentação e criação/ Tecnologia e Sociedade (Saber criar)</u></p> <p>-Utiliza diferentes materiais e suportes para a realização dos seus trabalhos;</p> <p>-Reconhece o quotidiano como um potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico;</p> <p>-Inventa soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística;</p> <p>-Toma consciência da importância das características do trabalho artístico;</p> <p>-Recorre a vários processos de registo de ideias, de planeamento de trabalho;</p> <p>-Desenvolve individualmente e em grupo projetos de trabalho recorrendo a cruzamento disciplinares;</p> <p>-Justifica a intencionalidade dos seus trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias, inventadas ou sugeridas;</p> <p>-Reconhece o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente;</p> <p>-Compreende a evolução dos artefactos, objetos e equipamentos, estabelecendo relações entre o presente e o passado;</p> <p>-Analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural, natural da sua localidade e região, manifestando preocupações com a conservação da natureza e respeito pelo ambiente.</p>	<p><u>através de pequenas animações em stopmotion.</u></p> <p>2. “Gabinete de curiosidades naturais”,</p> <p>- criação de um mini- livro esboços e desenho de observação</p> <p>https://gulbenkian.pt/de-scobrir/aula-no-jardim-na-escola/</p> <p>https://www.pinterest.pt/pin/169025792254336180/</p> <p>https://www.pinterest.pt/pin/37154765667324866/</p> <p>https://www.pinterest.pt/pin/27514247714703113/</p> <p><u>Em Oficina:</u></p> <p>- Narrativa Visual ou “Curta” ou gif_animado, ou BD (com base no Tema do SamoraFilmFest “A chave”</p> <p>Ferramenta tecnológica “Storyboard that” para fazer BD...</p> <p><u>2.º semestre:</u></p> <p><u>Projeto</u> <u>“Um animal fantástico”</u> <u>Imaginar um animal fantástico usando os seguintes materiais:</u></p> <p>1. Plasticina 3D - produção de um objeto em plasticina em 3D ou</p> <p>Reprodução do objeto anterior com materiais reutilizáveis em 3D ou</p>
--	---



	<p>Construções com cartas ou outros materiais.</p> <p><u>Em Oficina:</u></p> <p>Inspiração Vitoria Chaplin. Livros: “Animalário”, “Zoologia bizarra”.</p> <p>2. Geometria com a Sonia Delaunay, Mondrian, Malevitch.</p> <p>https://www.wikiart.org/pt/sonia-delaunay</p> <p><u>Em Oficina:</u></p> <p>Usar o quadrado como elemento de dramatização. Inspiração: Samuel Beckett, Tom Tom Club, Mary Lou Retton, Sumo (desporto japonês).</p> <p>3. Desafio “Isto é Arte” - ilustração de uma obra estudada em Português. (Articulação com a BE e o Departamento de Línguas.)</p> <p><u>Nota: Cada um destes projetos está associado a um GPS que orienta todo o trabalho.</u></p>
--	--



Critérios de Avaliação Prática Artística_5.º ano (2.º ciclo) Ano Letivo 24/25				
Competências PASEO	Conhecimentos (Saber pensar)	Apropria	30%	100%
		Reflete		
	Resolução de Problemas (capacidades e atitudes) (Saber fazer)	Interpreta	40%	
		Comunica		
	Pensamento crítico /criativo (Saber criar)	Experimenta	30%	
		Cria		
Total			100%	
Processos de recolha de informação (Instrumentos de Avaliação): <ul style="list-style-type: none"> • Projetos/produções de Expressão Técnica, Motora e Artística (apresentados em suporte físico e/ou digital). • Apresentação oral dos trabalhos. 				
Avaliação de métodos, processos e resultados: <ul style="list-style-type: none"> • Acompanhamento direto e/ou indireto durante as aulas presenciais (domínio das atitudes e verificação das atividades técnicas, motoras, manuais e artísticas desenvolvidas); • Organização dos projetos/atividades por Guiões de Planeamento Semanal (GPS); • Verificação/análise do trabalho autónomo desenvolvido; • Autorregulação das aprendizagens (reflexão sobre o trabalho desenvolvido); • O nível 1 só será atribuído a um aluno que apresente elevado absentismo e/ou sobre o qual não exista elementos de avaliação. • Na avaliação final de cada disciplina: o nível a atribuir a cada aluno deve considerar todos os registos existentes desde o início do ano letivo. 				



Ações para o sucesso/Complemento à avaliação:

Descritores referentes às Áreas de Competência do Perfil do Aluno (ACPA)

- Apropriar e refletir sobre os conceitos da expressão visual, expressão musical e motora; (A); (D); (I)
- Interpretar e comunicar através do trabalho de projeto, e outros, os conceitos apropriados; (B); (C); (H); (I)
- Interpretar e cumprir o GPS; (A)
- Ser autónomo na realização dos seus projetos, promovendo ativamente o seu desenvolvimento pessoal, partindo do feedback obtido, tomando consciência das suas dificuldades e procurando ativamente estratégias de aprendizagem eficazes para as superar; (D); (F)
- Ser responsável, cumprindo prazos e horários e realizando as tarefas que lhe cabem; (E)
- Ter um comportamento correto e respeitar os professores, colegas, bem como o espaço escolar; (E); (G)
- Experimentar e criar usando as mais diversas técnicas e materiais; apresentar sensibilidade estética e artística. (H)

Disciplina: “Prática Artística”
(45m + 45m + 45m em Oficina)
6.º ano (2.º ciclo)

Objetivos:

- A. *Proporcionar* aos alunos experiências artísticas diferentes e culturalmente enriquecedoras.
- B. *Facilitar* a transversalidade das áreas de conhecimento das Artes.
- C. Trabalhar as aprendizagens essenciais das disciplinas de EV e ET.

Regime:

- A. Anual.

Avaliação:

- A. Avaliação semestral e com atribuição de nível (de 1 a 5).

Metodologia de trabalho:

- A. A disciplina de Prática Artística tem a duração de 3 tempos semanais (45m+45m+45m).
- B. Dois tempos com um professor (45m+45m), e um tempo de oficina artística com dois professores em sala de aula.



PLANO DE ESTUDOS

DOMÍNIOS	6.º ano
	Projetos/ Produções artísticas
<p><u>Apropriação e reflexão/ Processos tecnológicos (Saber pensar)</u> -Identifica diferentes manifestações culturais do património local e global utilizando um vocabulário específico e adequado; -Compreende os princípios da linguagem das artes visuais integrada em diferentes contextos culturais; -Reconhece a tipologia e a função do objeto de arte, design, arquitetura e artesanato de acordo com os contextos históricos, geográficos e culturais; -Descreve com vocabulário adequado os objetos artísticos; -Analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas; -Seleciona com autonomia e informação relevante para os trabalhos individuais e de grupo; -Transforma os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo. -Distingue as fases de realização de um projeto; -Identifica e representar as necessidades e oportunidades tecnológicas; -Identifica requisitos técnicos, condicionalismos e recursos na concretização de projetos; -Reconhece a importância dos protótipos e testes para o desenvolvimento e melhoria dos projetos; -Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, soluções; -Diferencia modos de produção (artesanal, industrial); -Compreende a importância dos objetos técnicos face às necessidades humanas.</p> <p><u>Interpretação e comunicação/ Recursos e utilizações tecnológicas (Saber fazer)</u> -Utiliza os conceitos específicos da comunicação visual com intencionalidade e sentido crítico, na análise dos trabalhos individuais e de grupo; -Interpreta os objetos da cultura visual em função dos(s) contexto(s) e do(s) público(s); -Compreende os significados, processos e intencionalidades dos objetos artísticos; -Intervém na comunidade, individualmente ou em grupo, reconhecendo o papel das artes nas mudanças sociais; -Expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos; -Transforma narrativas visuais, criando novos modos de interpretação; -Produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando materiais e técnicas à ideia ou intenção; -Aprecia as qualidades dos materiais e estabelece relações com a utilização de técnicas específicas de materiais; -Seleciona materiais de acordo com as suas características físicas e mecânicas; -Investiga, através de experiências simples, características de materiais comuns; -Manipula operadores tecnológicos de acordo com as suas funções, princípios e relações com as produções tecnológicas; -Cria soluções tecnológicas através da reutilização ou reciclagem de materiais tendo a atenção a sustentabilidade ambiental;</p>	<p><u>Atividade inicial:</u> “As minhas férias foram...” Máquina fotográfica em 2D e rolo de fotografias com as memórias das férias.</p> <p><u>1.º Semestre:</u></p> <p>1. Reprodução de obras de arte a pastel de óleo e guache e reinterpretação das mesmas (possível participação no concurso da FaberCastel) https://www.subscribepage.com/desafiosdearte?fbclid=IwAR0Xb-GCuerDBo_U52n5UJORyXRf1ghf3mAcZ5sADf8YkKcp0fZL0S6jdGI</p> <p><u>Em Oficina:</u> Picasso at work painting with music/Rebecca Horn “Máscara com lápis) Pollock (Action painting) Música O aleatório na arte.</p> <p><u>1 A: Projeto de Natal:</u> “Os ambientes de inverno/Natal” Criação e recriação de ambientes de Inverno/Natal em caixas de cartão.</p> <p>2. Criação de narrativa visual - “Curtas” (com base no tema do <i>Samora Film Fest</i> - “A chave” Gif animado Articulação com o Plano Nacional de Cinema e o Plano Cultural de Escola Há +</p> <p>Outras sugestões de trabalho: - Livro de artista Dia de Camões (9 de junho)</p>



-Utiliza as principais técnicas de transformação dos materiais utilizados identificando os utensílios e as ferramentas na realização dos projetos;
-Identifica fontes de energia e os seus processos de transformação;
-Colabora nos cuidados com o seu corpo e cumpre as normas de higiene e segurança na utilização de recursos tecnológicos.

Experimentação e criação/ Tecnologia e Sociedade (Saber criar)

-Utiliza diferentes materiais e suportes para a realização dos seus trabalhos;
-Reconhece o quotidiano como um potencial criativo para a construção de ideias, mobilizando as várias etapas do processo artístico;
-Inventa soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística;
-Toma consciência da importância das características do trabalho artístico;
-Recorre a vários processos de registo de ideias, de planeamento de trabalho;
-Desenvolve individualmente e em grupo projetos de trabalho recorrendo a cruzamento disciplinares;
-Justifica a intencionalidade dos seus trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias, inventadas ou sugeridas;
-Reconhece o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente;
-Compreende a evolução dos artefactos, objetos e equipamentos, estabelecendo relações entre o presente e o passado;
-Analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural, natural da sua localidade e região, manifestando preocupações com a conservação da natureza e respeito pelo ambiente.

“Ser Camões num dia”

Em Oficina:

Plataforma de Harry Potter como motivação.
The magic key (curta de animação)

Opcional: Concurso aberto só às turmas do 6.º ano.

“Um cartaz para o Plano Nacional de Cinema” ou para o Projeto Eco-Escolas “O ecocódigo”

2.º Semestre:

Projeto: “O álbum “fotográfico” da turma”

(Desenho de observação do corpo.)

Em Oficina:

Yves Klein, Heather Hansen, Bambolina (Video)

1. Geometria com “Inez Wijnhorst - do hexágono ao cubo”;
(Articulação com o Plano Nacional de Cinema e o Plano Cultural Há +)

Em Oficina:

Cubismo explicado em vídeo

4. Ilustração - Concurso “Isto é Arte”

Em Oficina:

IlustrArte exposição (vídeo)

3. “Materiais sustentáveis na construção de um objeto com movimento”

Em Oficina:

Marionetas “Nem tudo o que sobra é lixo”

Nota 1: Cada um destes projetos está associado a um GPS que orienta todo o trabalho.



Critérios de Avaliação Prática Artística_ 2.º ciclo (6.ºAno) Ano Letivo 24/25				
Competências PASEO	Conhecimentos (Saber pensar)	Apropria	30%	100%
		Reflete		
	Resolução de Problemas (capacidades e atitudes) (Saber fazer)	Interpreta	40%	
		Comunica		
	Pensamento crítico /criativo (Saber criar)	Experimenta	30%	
		Cria		
Total			100%	
Processos de recolha de informação (Instrumentos de Avaliação): <ul style="list-style-type: none"> • Projetos/produções de Expressão Técnica, Motora e Artística (apresentados em suporte físico e/ou digital). • Apresentação oral dos trabalhos. 				
Avaliação de métodos, processos e resultados: <ul style="list-style-type: none"> • Acompanhamento direto e/ou indireto durante as aulas presenciais (domínio das atitudes e verificação das atividades técnicas, motoras, manuais e artísticas desenvolvidas); • Organização dos projetos/atividades por Guiões de Planeamento Semanal (GPS); • Verificação/análise do trabalho autónomo desenvolvido; • Autorregulação das aprendizagens (reflexão sobre o trabalho desenvolvido); • O nível 1 só será atribuído a um aluno que apresente elevado absentismo e/ou sobre o qual não exista elementos de avaliação. • Na avaliação final de cada disciplina: o nível a atribuir a cada aluno deve considerar todos os registos existentes desde o início do ano letivo. 				



Ações para o sucesso/Complemento à avaliação:

Descritores referentes às Áreas de Competência do Perfil do Aluno (ACPA)

- Apropriar e refletir sobre os conceitos da expressão visual, expressão musical e motora; (A); (D); (I)
- Interpretar e comunicar através do trabalho de projeto, e outros, os conceitos apropriados; (B); (C); (H); (I)
- Interpretar e cumprir o GPS; (A)
- Ser autónomo na realização dos seus projetos, promovendo ativamente o seu desenvolvimento pessoal, partindo do feedback obtido, tomando consciência das suas dificuldades e procurando ativamente estratégias de aprendizagem eficazes para as superar; (D); (F)
- Ser responsável, cumprindo prazos e horários e realizando as tarefas que lhe cabem; (E)
- Ter um comportamento correto e respeitar os professores, colegas, bem como o espaço escolar; (E); (G)
- Experimentar e criar usando as mais diversas técnicas e materiais; apresentar sensibilidade estética e artística. (H)